

Die Werft - KSR (Seite 1)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler erhält 1 Schiff, 1 Figur einer Farbe (zu zweit 3) und 6 Gulden, 3 Grüne Aufträge, 3 blaue Aufträge, 1 Güterwagen (3 Farben)

Ablauf eines Zuges:

1) Aktions-Plättchen des vorigen Zuges nach vorne legen: Phase entfällt bei 1. Spielzug!

- o Die eigene Figur aufnehmen.
- o Das unter der aufgenommenen Figur liegende Aktions-Plättchen nach vorn auf das erste freie Feld der Aktionsleiste vor alle anderen Plättchen setzen.
- o **Sonderfall:** Das führende Plättchen holt das letzte Plättchen ein. Da vor dem führenden Plättchen mind. 1 Feld frei sein muss, zieht das letzte Plättchen 1 Feld vor und ggf. andere es blockierende Plättchen auch.

2) Eine Aktion wählen: siehe auch Seite 2: Zeitleiste

- o NICHT das führende Plättchen (gerade nach vorne gebracht) wählen.
- o KEINE Aktion mit Figur/en darauf wählen.
- o Figur auf ein **freies** Aktions-Plättchen setzen. Die gewählte Aktion muss ausführbar sein.

3) Einkünfte erzielen:

- o Wurde die eigene Figur vor alle anderen gestellt, gibt es kein Einkommen.
- o Ansonsten erhält man so viele Gulden, wie die eigene Figur hinter Plättchen mit Figuren steht.
- o **Bonus:** Steht die eigene Figur hinter allen anderen Figuren, gibt es je 3 Leerfelder von ihr bis zum nächsten Aktions-Plättchen (egal, ob frei) genau 1 Gulden.

4) Aktionen ausführen (MUSS):

Zusatzaktion:

- o Vor oder nach der regulären Aktion darf man **genau 1** Zusatzaktion **für 6 Gulden kaufen**.
- o Damit darf man jede beliebige Aktion (auch besetzte) machen, auch die gerade in Schritt 1) nach vorn gebrachte Aktion.
- o **Nicht erlaubt** ist jedoch die Aktion, die man zuvor gewählt hat (also mit eigener Figur darauf).
- o Es wird **keine Figur** auf das Plättchen der Zusatzaktion **gezogen**.
- o Im Moment der Ausführung kündigt man die Zusatzaktion an und zahlt 6 Gulden.

Schiffsbau:



- o 1 - 3 Schiffsteile kaufen und je Teil wie Angabe neben den Ablagefeldern 0 - 2 Gulden zahlen.
- o Die Teile sind sofort in die eigene Werft auf leere Felder einzubauen.
- o Was einmal positioniert ist, bleibt unverrückbar dort liegen bis zur Abräumung.
- o Füllt man **alle leeren** Felder auf, muss dabei mind. 1 Schiff fertiggestellt werden.
- o Plättchen dürfen nicht so gelegt werden, dass sie nie zu einem fertigen Schiff gehören können.
- o Gelegte Plättchen müssen nicht grundsätzlich Nachbar-Plättchen haben.
- o Die Spalte ganz links in der Werft erlaubt nur Bug-Teile, die ganz rechts nur Heck-Teile.
- o Zu einem Schiff gehört zwingend mind. Bug, 1 Mittelteil, Heck.
- o **Nach** dem vollständigen Kauf rutschen Plättchen auf freie Felder nach, in Richtung "billiger". Dann wird erst nachgefüllt von billig nach teuer, Spalte für Spalte.

Rohstoffkauf:



- o Genau 1 der 5 offenen Güterwagen kaufen + gemäß Angabe 0 - 2 Gulden zahlen.
- o Die Plättchen rutschen danach in Richtung "billiger" und 1 neues Plättchen wird oben eingesetzt.
- o Gehen Güterzüge aus, werden bereits abgelegte Plättchen gemischt und als neuer Stapel verdeckt bereitgelegt.

Kanal mieten:



- o Genau 1 der 5 offenen Kanäle nehmen und 0 - 2 Gulden zahlen.
- o Das genommene Kanal-Plättchen begründet bzw. erweitert das eigene Kanalsystem.
- o Jeder neue Kanal muss an das bestehende eigene Kanalsystem an mind. einer Stelle anschließen und kann danach nicht mehr versetzt werden.
- o Setzt man seinen ersten Kanal ein, muss die eigene Schiffsfigur auf eines der Randfelder in eindeutiger Fahrtrichtung platziert werden. Die Richtung darf nicht mehr geändert werden.

Ausrüstung:



brauner Aussenring

- o Marker des braunen Ausrüstungskreises im Uhrzeigersinn genau 1 Feld weiter bewegen.
- o Man nimmt 1x das dort angezeigte Ausrüstungsteil kostenlos vom Vorrat und legt es in seine Werft. Alternativ darf man Felder vorziehen (je 1 Gulden zahlen) und auf dem Zielfeld das Teil nehmen.

Crew anheuern:



grüner Innenring

- o Marker des grünen inneren Ausrüstungskreises im Uhrzeigersinn genau 1 Feld weiter bewegen.
- o Man nimmt 1x das dort angezeigte Crew-Mitglied/Schraube kostenlos und legt es in seine Werft. Alternativ darf man Felder vorziehen (je 1 Gulden zahlen) und auf dem Zielfeld das Teil nehmen.

Arbeitskraft:



- o Marker für Arbeitskräfte im rotbraunen Oval im Uhrzeigersinn genau 1 Feld bewegen.
- o Man nimmt 1 der dort max. 3 liegenden Arbeitskräfte-Plättchen kostenlos und legt es offen vor sich ab. Alternativ darf man Felder vorziehen (je 1 Gulden zahlen) und am Zielfeld ein Plättchen nehmen.
- o Nicht erlaubt ist es, genau zwei komplett identische Plättchen zu besitzen.

Rohstoffhandel:



- o Man tauscht genau 1 Güterzug-Karte ein und entscheidet je Rohstoff darauf, ob man Gulden erhält oder Ausrüstung/Crew. Es ist Pflicht, einen Güterzug zu besitzen bei Wahl dieser Aktion.
- o Zunächst wird der Marker auf dem Sechseck um 1 Feld im Uhrzeigersinn versetzt. Hier ist nun kein Weiterziehen gegen Zahlung erlaubt.
- o Auf dem aktuellen Sechseckfeld sind Preise für die 3 Rohstoff-Sorten angegeben.
- o Je Güterwaggon darf man sich erneut entscheiden: Gulden oder Ausrüstung/Crew.
- o Entsprechend der Rohstoff-Sorte darf man aus der vorgegebenen Auswahl 1x aussuchen.
- o Hat man mehrere gleichfarbige Güterwaggons zur Wahl, darf man nicht mehrmals genau das gleiche Teil wählen (Beispiel: 1 Kapitän + 1 Soldaten - nicht aber 2 Kapitäne oder 2 Soldaten).

Subvention:



nur im Spiel zu viert

- o Der Spieler erhält 2 Gulden aus der Bank.

5) Jungfernfahrt (falls möglich):

- o Ein Schiff ist fertiggestellt, wenn es links einen Bug, dann mind. 1 Mittelteil und 1 Heck hat. Es darf kein Feld leer dazwischen sein.
- o **Schiffe müssen** die Werft verlassen, wenn sie zuvor in Phase 4 **fertiggestellt** wurden.

- Ausrüstung und Crew aus der Werft hinzufügen. Sie verbleiben auf dem Schiff. Mind. 1 Kapitän ist erforderlich. Weitere Kapitäne an Bord gelten als Offiziere. Jedes Crew-Mitglied benötigt 1 Kajüte, der Kapitän aber nicht. Es können aber über Arbeitskräfte-Plättchen Crew-Mitglieder ohne Kajüte hinzukommen.
- Ausrüstungen benötigen spezielle Einbaustellen. An jede Einbaustelle passt nur 1 Teil.

Die Werft - KSR (Seite 2)

c) Geschwindigkeit:

- o Ein Schiff mit mind. 1 Schornstein UND 1 Schiffsschraube = Grund-Geschwindigkeit 4
Jedes weitere Segel, Schornstein oder Schiffsschraube = +1
- o Ein Schiff ohne Schornstein UND**/ODER ohne Schiffsschraube = Grund-Geschwindigkeit 1
Jedes weitere Segel oder Schiffsschraube = +1, je 2 weitere Schornsteine = +1

d) Bedingungen zum Auslaufen:

- o Das Kanalsystem muss so lang sein, dass das Schiff (bzw. Schiffsfigur) seine Geschwindigkeit voll ausfahren kann. Die Bewegung muss also noch im Kanalsystem enden können.
- o Ein Schiff kann nur mit Kapitän auslaufen.
- o Ist mind. eine der beiden vorgenannten Bedingungen nicht erfüllt, kommt das fertiggestellte Schiff punktlos ganz (also auch ungültig bei Spielende) aus dem Spiel.

e) Wertung:

Crew-Mitglieder	je 1 Punkt
Kanonen bzw. Lastkräne	je 2 Punkte
Geschwindigkeit	soviele Punkte wie Geschwindigkeit

- o Bei der **Jungfernfahrt** wird auf jedem Symbol im Kanal angehalten und gewertet.

<u>Symbol:</u>	<u>Je 1 Punkt bringt ...</u>
Kanone	jede Kanone bzw. jeder Soldat an Bord
Lastkran	jeder Lastkran bzw. jeder Kaufmann an Bord
Laterne	jede Schiffslaterne an Bordwand
Rettungsboot	jedes Rettungsboot an Bordwand
Rettungsring	jeder Rettungsring an Bordwand
Blaues Band	jedes Feld, das die Schiffsfigur bei dieser Fahrt betreten hat.

Nur das letzte blaue Band einer Jungfernfahrt zählt, falls mehrere Bänder erreicht wurden.

- o Bei der Fahrt darf kein Feld 2mal besucht werden. Bei Abzweigungen ist Richtungswechsel möglich. Die Schiffsfigur bleibt auf dem Zielfeld, wo sie ankam. Dort beginnt die nächste Fahrt. Steht die Schiffsfigur auf einer Abzweigung, darf die Richtungswahl bis zur nächsten Fahrt warten.
- o Überquerte Kanalkarten legt man als Stapel vor sich ab.

Zeitleiste:

- o Wird das führende Plättchen auf das Startfeld (Turm mit Uhr) gesetzt, führt der aktive Spieler seinen Zug noch normal zu Ende aus.
Dann wandert der Zeitanzeiger 1 Feld nach unten.
 - o Ist bei 4 Spielern der Zeitanzeiger nun auf der "2", muss jeder Spieler 2 blaue und 2 grüne Aufträge ablegen, d.h., er kann sie nicht mehr erfüllen.
 - o Ist bei 3 Spielern der Zeitanzeiger nun auf der "2", muss jeder Spieler 1 blauen und 1 grünen Auftrag ablegen, d.h., sie sind aus dem Spiel. Man muss das erneut tun, wenn der Zeitanzeiger das unmarkierte Feld erreicht.
- o Bei 2 Spielern muss nach der ersten Runde jeder Spieler 2 blaue und 2 grüne Aufträge ablegen, d.h., er kann sie nicht mehr erfüllen.
- o In der letzten Runde hat jeder Spieler nur 1 blauen und 1 grünen Auftrag übrig, den er in die Schlusswertung einbringen kann.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.05.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

**** meine Interpretation**
Wer die KSR individuell ändern möchte, kann die Basis als Excel 97-2003-sheet anfordern.

Spielende:

- o Sobald das führende Aktionsplättchen (egal welches) das Zeitanzeigerfeld (Turm mit Uhr) erreicht, wandert der Zeitanzeiger um 1 Position in Richtung roter Kreis.
- o Wird der **rote Kreis** erreicht, ist das Spiel beendet. Der aktive Spieler führt seinen Zug normal aus. Wurde richtig gespielt, war jeder Spieler gleich oft dran.
- o Ebenso endet das Spiel, wenn keine Schiffsplättchen einer Sorte (Bug, Mitte, Heck) mehr vorhanden sind. Andere Ressourcen des Spieles gelten als unbegrenzt.
Es wird weitergespielt, bis jeder Spieler dieselbe Anzahl an Zügen gemacht hat.

Schlussaktion:

Beginnend beim bisherigen Startspieler hat jeder Spieler eine beliebige Aktion (egal, ob besetzt). Werden dadurch noch ein/mehrere Schiffe fertig, erfolgen noch Jungfernfahrten dafür. Eine Zusatzaktion darf allerdings nun nicht mehr gekauft werden.

Letzte Chance:

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler mit **genau einem** Schiffsplättchen noch ein Schiff fertigstellen, wenn er das Plättchen wie üblich kauft. Nach jedem Spieler wird wie üblich aufgefüllt. Ein fertiges Schiff geht auf Jungfernfahrt. Fehlt ein benötigtes Schiffsplättchen, kauft man es kostenlos und virtuell.

Regierungsaufträge und Händler:

Die Spieler decken ihre Regierungsaufträge auf und werten diese.
Einige Arbeitskräftekartchen (Händler) bringen Bonuspunkte ein.

Es gewinnt, wer nun die meisten Punkte erreicht hat.

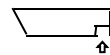
Patt: Wer unter den Patt-Beteiligten mehr Gulden besitzt, ist im Vorteil.

Sonderregeln für das Spiel zu zweit:

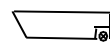
- o Man spielt jeweils mit 3 Figuren und geänderter Phase 2.
- o Zu Spielbeginn (Es beginnt direkt mit Phase 2) setzt jeder Spieler 2 eigene Figuren auf genau ein Aktions-Plättchen ein.
Die Phasen 3 - 5 werden normal ausgeführt.
- o Dann setzt jeder Spieler auf ein weiteres Aktions-Plättchen seine zweite Figur ein.
Die Phasen 3 - 5 werden normal ausgeführt.
- o Hatte jeder Spieler 2 Züge, geht es normal mit Phase 1 weiter.
- o Nun nimmt man seine 2 Figuren von ihrem Plättchen und setzt dieses ganz nach vorn.
- o 1 dieser Figuren kommt auf das Aktions-Plättchen mit einer eigenen Figur, die andere Figur wird auf ein neues Aktionsplättchen gestellt.

Hinweise zu Schiffen:

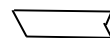
Jedes Schiff kann max. 2 Schrauben haben (inkl. Schraube über Handwerker).



Hat man einem Schiff **keine** Schraube eingebaut (Einbauplatz ist leer) ist die Basisgeschwindigkeit = 1. Evtl. Schornsteine zählen hier erst als Paar je +1.



Hat man einem Schiff **mind. 1** Schraube eingebaut, jedoch **keinen** Schornstein, ist die Basisgeschwindigkeit = 1. Eine weitere Schraube (per Handwerker) zählt = +1.



Dieses Schiff kann **regulär keine** Schraube erhalten. Allerdings ist Anbau **genau einer** Schraube mit Handwerker möglich.

